

# PABLO BERNASCONI

Pablo Bernasconi (Buenos Aires, 1973). Diseñador gráfico (UBA), docente, ilustrador de diarios (Clarín, The New York Times, The Wall Street Journal, Telegraph y The Times), y libros. Publicó 5 libros infantiles como autor del texto y de las ilustraciones, que han sido traducidos a ocho idiomas. Premiado en varios países, su último libro infantil, "El diario del Capitán Arsenio" fue galardonado como mejor libro infantil de 2006 por la Universidad de Chicago. Actualmente trabaja desde Bariloche para Argentina, Alemania, EEUU, Inglaterra, Australia, España, Costa Rica y Japón.

Pablo Bernasconi ilustra instalando un nuevo lenguaje, sin someterse al texto, lo enriquece. Ilustra renunciando a la redundante ecuación cotidiana: La vaca. "La vaca".

Inventa un mundo nuevo, donde objetos y personas no se exponen por completo, un mundo donde, lo obvio es destronado por lo obtuso.

En sus ilustraciones no hay espacio para el discurso obscuro, aquél que debe mostrarlo todo como única forma de persuadir. El lector es seducido por un erotismo compositivo donde el mensaje directo queda oculto tras el velo de metáforas visuales.

El ilustrador evita la representación literal en favor de un provocativo esquema de eufemismos que incitan a reconstruir lo que falta, lo que no está en la imagen. Hace que el lector se convierta en el Colmes de Doyle o en el Dupin de Poe ocultando el arma homicida, pero dejando un rosario de rastros e indicios, sabiendo que aquel los encontrará. El lector acepta el convite a participar en la reconstrucción del mensaje, convirtiéndose en coautor de la ilustración.

El ilustrador no necesita mostrar las huellas dactilares de un personaje para identificarlo. No requiere del registro testimonial para sumergir al lector en el acontecimiento.

Pablo Bernasconi, el ilustrador, crea un universo no lineal, con su imagen-partitura, compone un mensaje incompleto, retazos de un discurso cargado de guiños e implicaturas que el lector, su cómplice, completa y reorganiza.

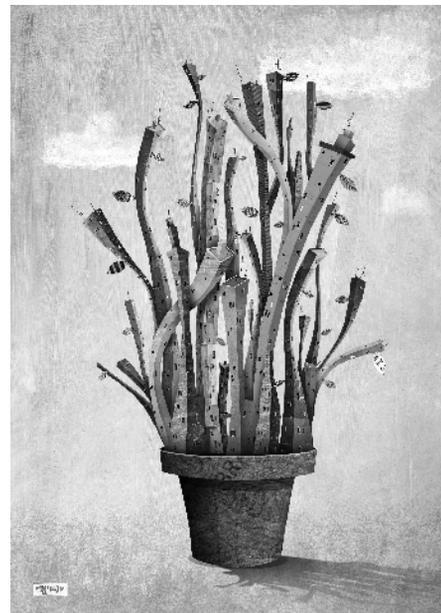
Un mundo cuyos quiméricos habitantes se hacen verbo en un despertar oníricoplástico de las situaciones más disímiles.

Un mundo con un dios: lo tácito, lo oculto, lo implícito, lo que no se nombra, lo que no se muestra.

Un mundo con una religión y un culto: la participación, la indagación, la exégesis.

Un mundo con un rito: configurar el rompecabezas, organizar, dar sentido.

Un mundo con un mito: la complicidad del lector, que sella la alianza al completar la obra, introduciendo en la imagen lo que no está, lo que prolijamente el ilustrador ha ocultado.



Juan Carlos Federico

